

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI *MOBILE CRYPTOCURRENCY* PINTU MENGGUNAKAN METODE *END-USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)*

ANALYSIS OF USER SATISFACTION WITH THE PINTU MOBILE CRYPTOCURRENCY APPLICATION USING THE END-USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) METHOD

Dito Nur Diansyah¹, Qori Halimatul Hidayah², Anik Hanifatul Azizah³, Ryan Putra Laksana⁴

E-mail: ditonurdiansyah1306@gmail.com

³Program Studi Sistem Informasi, fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul

Abstrak

Jual beli cryptocurrency ini menjadi tren baru dikalangan anak muda karena kehadirannya memiliki tujuan sebagai pengganti mata uang yang ada di seluruh dunia. Adapun salah satu aplikasi penyedia *cryptocurrency* yang legal karena telah mengantongi izin dari Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) yaitu PINTU. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna serta faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Digunakan metode pengambilan data menggunakan penyebaran responden dan didapat sebanyak 100 responden, kemudian digunakan metode *End-User Computing Satisfaction* dengan lima variabel yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease to use*, dan *timeliness* untuk menentukan kepuasan pelanggan, serta metode kuantitatif melalui penggunaan aplikasi SPSS untuk menghitung pengaruh variabel *End-User Computing Satisfaction* terhadap kepuasan pelanggan. Hasil dari perhitungan didapat bahwa variabel *End-User Computing Satisfaction* memiliki pengaruh terhadap kepuasan pelanggan dengan variabel *accuracy*, *ease to use*, dan *timeliness* yang berpengaruh hanya secara simultan sedangkan untuk variabel *content* dan *format* berpengaruh secara residual dan simultan. Untuk persentase kepuasan pelanggan pada variabel *content* sebesar 74.2%, variabel *accuracy* sebesar 73.6%, variabel *format* sebesar 74.9%, variabel *ease to use* sebesar 75.4%, dan variabel *timeliness* sebesar 74.7%

Kata Kunci: *Cryptocurrency, Aplikasi Pintu, End-User Computing Satisfaction (EUCS), Kepuasan Pengguna*

Abstract

he buying and selling of cryptocurrency has become a new trend among young people because its presence aims to replace existing currencies around the world. One of the legal cryptocurrency provider applications, which has obtained approval from the Commodity Futures Trading Regulatory Agency (BAPPEBTI), is PINTU. This study aims to determine the level of user satisfaction and the factors that influence user satisfaction. The data collection method used was a survey, with a total of 100 respondents. The End-User Computing Satisfaction (EUCS) method was applied, using five variables: content, accuracy, format, ease of use, and timeliness, to determine customer satisfaction. Quantitative methods were employed through the use of SPSS software to calculate the impact of the EUCS variables on customer satisfaction. The results of the analysis show that the EUCS variables have an effect on customer satisfaction, with accuracy, ease of use, and timeliness influencing satisfaction simultaneously. In contrast, content and format affect satisfaction both residually and simultaneously. The percentage of customer satisfaction for each variable was as follows

Content: 74.2%, Accuracy: 73.6%, Format: 74.9%, Ease of Use: 75.4%, Timeliness: 74.7%.

Keywords: *Cryptocurrency, PINTU Application, End-User Computing Satisfaction (EUCS), and User Satisfaction*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap tahunnya memunculkan perkembangan pula bagi aktivitas masyarakat terutama dalam penggunaan *smartphone*. Hal ini dikarenakan layanan internet saat ini menyediakan berbagai kebutuhan sehari-hari seperti *e-commerce*, media sosial, metode pembayaran, dan sebagainya yang menjadikan aplikasi *mobile* digunakan secara terus menerus oleh banyak orang. Salah satu penggunaan aplikasi *mobile* yang baru-baru ini muncul dan ramai diperbincangkan adalah aplikasi *mobile* dalam perjualbelian *cryptocurrency* atau mata uang kripto. Jual beli *cryptocurrency* ini menjadi tren baru dikalangan anak muda karena kehadirannya memiliki tujuan sebagai pengganti mata uang yang ada di seluruh dunia [1] Antusiasme penggunaan *crypto* oleh masyarakat tersebut didasari oleh banyaknya fungsi *cryptocurrency* diantaranya [2]

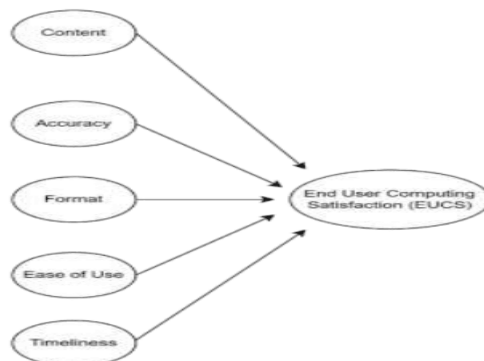
Adapun salah satu platform yang menyediakan jual beli *crypto* yaitu PINTU. PINTU merupakan platform yang dikeluarkan oleh PT Pintu Kemana Saja Pada April 2020. Aplikasi PINTU dipilih sebagai objek penelitian ini karena aplikasi PINTU menjadi salah satu aplikasi penyedia jual beli *crypto* besar di Indonesia dan legal karena telah mengantongi izin dari Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI). Pada aplikasi PINTU, menyediakan layanan penyedia market investasi mata uang dan juga pembayaran mata uang kripto [3]. Saat ini aplikasi PINTU telah di *download* oleh lebih dari 1 juta orang di masing-masing *playstore* dan *apple store* dengan rating keseluruhan 4,7/5,0. Dari sekian banyaknya rating bintang 5 yang diberikan, masih banyak rating bintang 1 yang diberikan yang artinya bahwa masih terdapat beberapa masalah yang membuat pengguna tidak puas dengan aplikasi ini. Berdasarkan hasil rating yang diberikan oleh pengguna, pengguna mengatakan bahwa permasalahan yang sering terjadi di aplikasi PINTU diantaranya aplikasi eror, bagian pelayanan atau *customer service* yang buruk, proses transaksi yang lambat, biaya admin yang terlalu besar, dan informasi aplikasi yang buruk. Keluhan-keluhan ini akan mengakibatkan kepuasan pengguna menurun dan berakibat terhadap rating aplikasi yang buruk.

Analisis adalah kata yang sering terdengar pada suatu evaluasi kegiatan. Analisis sering dilakukan untuk memperoleh kesimpulan mengenai pelaksanaan kegiatan tersebut. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan analisis adalah penyelidikan dan penguraian terhadap suatu masalah untuk mengetahui keadaan yang sebenar-benarnya dan proses pemecahan masalah yang dimulai dengan dugaan dan kebenarannya [4]. Selanjutnya, Di Indonesia, aset kripto dilarang sebagai alat pembayaran namun diizinkan untuk diperjualbelikan sebagai aset komoditi di bursa berjangka [5]. Terdapat pula undang-undang yang mengatur tentang aset kripto yaitu dalam Peraturan Badan pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset Kripto (*Crypto Aset*) di Bursa Berjangka. Melalui peraturan tersebut, aset kripto termasuk kedalam komoditas yang legal dan sah untuk diperdagangkan di Indonesia [6].

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi PINTU dan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) merupakan model yang dikembangkan oleh Doll and Torkzadeh yang berfungsi sebagai alat ukur kepuasan pemakai terhadap sistem informasi [7]. Pada model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) ini menekankan kepuasan pengguna. Terdapat lima komponen dalam model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) untuk mengukur kepuasan pengguna yang dicetuskan oleh Doll and Torkzadeh antara lain: isi (*content*), akurasi, (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan (*ease*), dan

ketepatan waktu (*timeliness*). Model EUCS digunakan untuk menguji pengaruh dari konten, akurasi, format, kemudahan, dan ketepatan waktu dari aplikasi.



Gambar 1. Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) relevan dalam penelitian "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Mobile Cryptocurrency PINTU" karena dirancang untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem berbasis komputer, termasuk aplikasi mobile. EUCS menilai lima dimensi utama: konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu, yang sesuai untuk menganalisis pengalaman pengguna PINTU. Dengan metode ini, penelitian dapat mengidentifikasi masalah utama seperti error aplikasi, layanan customer service yang buruk, transaksi lambat, dan biaya admin tinggi, berdasarkan persepsi pengguna. Hasil analisis EUCS dapat membantu memberikan rekomendasi perbaikan agar aplikasi lebih optimal dan meningkatkan kepuasan pengguna.

2.1 Tahap Pengumpulan Data

Jenis dan sumber data yang digunakan pada penelitian ini meliputi data primer. Adapun jenis data dan cara pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuisioner.

2.2 Tahap Penelitian

Tahapan penelitian adalah langkah-langkah atau urutan yang harus dilalui atau dipersiapkan dan dilaksanakan, pada hal-hal yang berhubungan dengan penelitian, seperti pemilihan judul, perumusan masalah, hipotesis, proses pengumpulan data atau informasi, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Adapun tahapan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Tahap Persiapan
Pada tahap persiapan akan dilakukan dengan mengumpulkan literatur terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian sebagai acuan untuk pelaksanaan penelitian.
- b. Pembuatan kuisioner
Menyusun beberapa pertanyaan dan pernyataan berdasarkan indikator yang didapat dari studi literatur yang akan diajukan dan dijawab oleh responden [8]
- c. Penentuan Jumlah Sampel
Penentuan jumlah sampel (responden) dilakukan menggunakan perhitungan rumus slovin.
- d. Penentuan Hipotesis
Hipotesis merupakan pertanyaan atau anggapan yang sifatnya sementara tentang fenomena tertentu yang akan diselidiki. Hipotesis ini berguna untuk membantu

peneliti menentukan jalan pikirannya agar mencapai hasil penelitiannya. Yang dihipotesiskan adalah pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

- e. Uji Instrumen
Pengujian instrumen yang telah disusun dengan melakukan 2 uji instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.
- f. Analisis Data
Melakukan analisis data yaitu dengan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menghasilkan analisis data yang diteliti menggunakan statistik.
- g. Kesimpulan
Penarikan kesimpulan atas hasil analisis data yang telah dilakukan.

2.3 Penentuan Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, berikut adalah hipotesis dari penelitian berdasarkan model EUCS yang memiliki 5 hipotesis yaitu:

H1: Variabel *content* (X1) berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) aplikasi PINTU.

H2: Variabel *accuracy* (X2) berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) aplikasi PINTU.

H3: Variabel *format* (X3) berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) aplikasi PINTU.

H4: Variabel *ease of use* (X4) berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) aplikasi PINTU.

H5: Variabel *timeliness* (X5) berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) aplikasi PINTU.

2.4 Penentuan Jumlah Sampel

Penentuan jumlah sampel (responden) dilakukan menggunakan perhitungan rumus slovin. [9]

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : banyak sampel minimum

N : banyak sampel pada populasi

e : batas toleransi kesalahan (*error*)

$$n = \frac{1000}{1 + 1000(0,1)^2}$$

$$n = 90,91 \text{ dibulatkan menjadi } 100$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, didapat sampel atau responden sebanyak 100 sampel. Dengan metode pemilihan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan teknik purposive sampling yang artinya teknik pemilihan sampel dengan kriteria tertentu yang sesuai dengan penelitian yang dibutuhkan [10]. Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi PINTU lebih dari satu bulan.

2.5 Instrumen Penelitian dan Metode Analisis Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini digunakan Skala Likert sebagai instrumen penelitian. Skala likert berfungsi untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang suatu fenomena sosial. Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, akan dihitung tingkat kepuasan per variabel menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepuasan} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil skor total, kemudian hasil skor dikategorikan berdasarkan tabel 1.

Tabel 1. Kategori Skala Likert

| Kategori | Skala |
|-------------------|-------|
| Sangat Puas | 5 |
| Puas | 4 |
| Cukup Puas | 3 |
| Tidak Puas | 2 |
| Sangat Tidak puas | 1 |

Analisis deskriptif adalah analisis yang berfungsi untuk mendiksiripsikan atau memberi Gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum agar hasil perhitungan statistik deskriptif responden berupa angka persentase dapat ditafsirkan atau dimaknai. Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui penyebaran kuesioner terhadap pengguna aplikasi PINTU yang diolah secara statistik deskriptif untuk mengetahui tanggapan responden terhadap sikap pengguna. Pengujian statistik yang digunakan adalah dengan Uji Asumsi Klasik. Untuk menguji kelayakan model regresi yang digunakan, maka harus terlebih dahulu memenuhi uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji autokorelasi, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Sedangkan analisis regresi linier berganda digunakan untuk melihat pengaruh antara lebih dari satu variabel yang dalam penelitian ini adalah *Content, Accuracy, Format, Ease Of Use dan Timeliness* terhadap kepuasan pengguna.

Adapun pengujian hipotesis yaitu:

a. Uji Hipotesis Parsial (Uji t)

Uji t difungsikan untuk menguji seberapa jauh pengaruh variabel independen yang dipakai dalam penelitian ini secara individual dalam menjelaskan variabel dependen secara parsial. Uji t sangat efektif untuk menguji hipotesis tentang nilai rata-rata populasi dan digunakan jika ada perbedaan yang signifikan [11]. Kriteria uji nilai signifikansi untuk uji T sebagai berikut [12]:

- 1) H_a ditolak jika nilai Sig. > nilai α (sig > 0,05).
- 2) H_a diterima jika nilai Sig. \leq nilai α (sig \leq 0,05).

b. Uji F

Uji f merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dan mengetahui apakah terdapat perbedaan antara rata-rata kelompok data. Jika nilai F hitung > nilai F tabel dan nilai signifikansi < 0.05 maka variabel memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel secara bersamaan [13].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Hasil penelitian merupakan hasil dari penemuan masalah, perumusan hipotesis, dan pengumpulan data berdasarkan hasil literatur, metode-metode dan analisis data yang dilakukan pada suatu objek penelitian dengan tujuan mencari titik permasalahan yang diteliti hingga mencapai sebuah kesimpulan dan pengambilan Keputusan yang dapat dibuktikan kebenarannya.

3.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur sesuatu. Uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan r tabel dengan r hitung pada instrumen penelitian. R tabel merupakan tabel pendukung dalam ilmu statistika.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

| Variabel | | R hitung | R tabel | Keterangan |
|------------------------|----|----------|---------|------------|
| Content (C) | C1 | 0.385 | 0.195 | Valid |
| | C2 | 0.479 | 0.195 | Valid |
| | C3 | 0.625 | 0.195 | Valid |
| | C4 | 0.261 | 0.195 | Valid |
| Accuracy (A) | A1 | 0.300 | 0.195 | Valid |
| | A2 | 0.442 | 0.195 | Valid |
| | A3 | 0.302 | 0.195 | Valid |
| | A4 | 0.412 | 0.195 | Valid |
| Format (F) | F1 | 0.535 | 0.195 | Valid |
| | F2 | 0.411 | 0.195 | Valid |
| | F3 | 0.361 | 0.195 | Valid |
| | F4 | 0.531 | 0.195 | Valid |
| Ease to Use (E) | E1 | 0.450 | 0.195 | Valid |
| | E2 | 0.375 | 0.195 | Valid |
| | E3 | 0.507 | 0.195 | Valid |
| | E4 | 0.373 | 0.195 | Valid |
| Timeliness (T) | T1 | 0.483 | 0.195 | Valid |
| | T2 | 0.495 | 0.195 | Valid |
| | T3 | 0.288 | 0.195 | Valid |
| | T4 | 0.471 | 0.195 | Valid |
| Kepuasan Pelanggan (Y) | Y1 | 0.506 | 0.195 | Valid |
| | Y2 | 0.298 | 0.195 | Valid |
| | Y3 | 0.515 | 0.195 | Valid |
| | Y4 | 0.463 | 0.195 | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 2 diketahui bahwa semua variabel memiliki nilai r hitung > nilai r tabel sehingga data seluruh variabel dapat dinyatakan valid.

3.2 Uji Reliabilitas

Uji realibilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui relibilitas atau keandalan suatu variabel. Pada penelitian ini uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Jika nilai *cronbach's alpha* < 0.5 maka artinya memiliki keandalan rendah, 0.5-0.7 memiliki keandalan sedang, 0.7-0.9 memiliki keandalan tinggi, dan > 0.9 memiliki keandalan sangat baik [14]

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas

| Cronbach's Alpha | Items |
|------------------|-------|
| 0.808 | 24 |

Berdasarkan kriteria cronbach's alpha, maka nilai cronbach's alpha pada tabel 3 masuk kedalam kategori tinggi dengan nilai cronbach's alpha sebesar 0.808.

3.3 Uji Asumsi Klasik

Pada uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Sminov, data dinyatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0.05 dan sebaliknya jika nilai signifikansi < 0.05 maka data dapat dikatakan tidak terdistribusi dengan normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

| | | |
|--------------------------|----------------|-------------------|
| N | | 100 |
| Normal Parameters | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 1.09179339 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .070 |
| | Positive | .048 |
| | Negative | -.070 |
| Test Statistic | | .070 |
| Asymp. Sig (2-tailed) | | .200 ^d |

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa hasil uji Kolmogorov Smirnov pada penelitian ini ada di angka 0.20 sehingga data masuk kedalam kategori normal karena > 0.05.

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

| Model | t | Sig. |
|--------------|--------|------|
| (Constant) | 1.618 | .109 |
| Transform X1 | -.993 | .323 |
| Transform X2 | .337 | .737 |
| Transform X3 | -1.410 | .162 |
| Transform X4 | -.693 | .490 |
| Transform X5 | .240 | .811 |

Setelah dilakukan uji heteroskedastisitas lanjutan pada tabel 5 menggunakan metode *Weighted Least Squares* terlihat bahwa semua variabel telah memenuhi syarat heteroskedastisitas yaitu memiliki nilai signifikansi lebih dari 0.05:

1. Variabel X1 (*Content*), nilai sig 0.109 > 0.05 tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas.

2. Variabel X2 (*Accuracy*), nilai sig 0.737 > 0.05 tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas.
3. Variabel X3 (*Format*), nilai sig 0.162 > 0.05 tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas.
4. Variabel X4 (*Ease to use*), nilai sig 0.49 > 0.05 tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas.
5. Variabel X5 (*Timeliness*), nilai sig 0.811 > 0.05 tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas.

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas

| Model | Collinearity Statistics | | |
|-------|-------------------------|------|-------|
| | Tolerance | VIF | |
| 1 | (Constant) | | |
| | X1 | .270 | 3.703 |
| | X2 | .235 | 4.254 |
| | X3 | .192 | 5.209 |
| | X4 | .265 | 3.777 |
| | X5 | .234 | 4.266 |

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas pada tabel 6, dapat dilihat bahwa pada nilai tolerance semua variabel > 0.10 dan nilai VIF semua variabel <10. Sehingga dapat dinyatakan bahwa data semua variabel tidak terjadi multikolinearitas.

3.4 Uji Linier Berganda

Uji regresi linear berganda ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y)

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

| Model | Unstandardized Coefficients | | |
|-------|-----------------------------|------------|------|
| | B | Std. Error | |
| 1 | (Constant) | .060 | .016 |
| | X1 | .237 | .101 |
| | X2 | .039 | .111 |
| | X3 | .000 | .000 |
| | X4 | .078 | .093 |
| | X5 | .117 | .119 |

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda yang telah dilakukan pada tabel 7 terlihat hasil bahwa nilai konstanta (nilai α) yaitu sebesar 0.060, kemudian untuk nilai X1 (nilai β) sebesar 0.237, nilai X2 (nilai β) sebesar 0.039, nilai X3 (nilai β) sebesar 0.000, nilai X4 (nilai β) sebesar 0.078, dan nilai X5 (nilai β) sebesar 0.117. Sehingga didapat persamaan regresi linear berganda sebagai berikut ((Hartati et al., 2020):

$$Y = 0.060 + 0.237X1 + 0.039X2 + 0.000X3 + 0.078X4 + 0.117X5$$

3.5 Uji Hipotesis

a. Uji T

Uji T merupakan salah satu uji statistik untuk menguji signifikansi yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Tabel 8. Hasil Uji T

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|-------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | .060 | .016 | | 3.855 | <.001 |
| X1 | .237 | .101 | .244 | 2.356 | .021 |
| X2 | .039 | .111 | .039 | .353 | .725 |
| X3 | .000 | .000 | -.435 | -3.535 | <.001 |
| X4 | .078 | .093 | .088 | .839 | .404 |
| X5 | .117 | .119 | .109 | .981 | .329 |

Berdasarkan hasil uji t pada tabel 8 didapat hasil:

1. X_1 (*Content*): dengan nilai signifikansi 0.021 maka $0.021 < 0.05$ maka hipotesis diterima dan diartikan bahwa variabel X_1 (*Content*) memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel Y (Kepuasan Pelanggan).
2. X_2 (*Accuracy*): dengan nilai signifikansi 0.725 maka $0.725 > 0.05$ maka hipotesis ditolak dan diartikan bahwa variabel X_2 (*Accuracy*) tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel Y (Kepuasan Pelanggan).
3. X_3 (*Format*): dengan nilai signifikansi 0.01 maka $0.01 < 0.05$ maka hipotesis diterima dan diartikan bahwa variabel X_3 (*Format*) memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel Y (Kepuasan Pelanggan).
4. X_4 (*Ease to use*): dengan nilai signifikansi 0.404 maka $0.404 > 0.05$ maka hipotesis ditolak dan diartikan bahwa variabel X_4 (*Ease to use*) tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel Y (Kepuasan Pelanggan).
5. X_5 (*Timeliness*): dengan nilai signifikansi 0.329 maka $0.329 > 0.05$ maka hipotesis ditolak dan diartikan bahwa variabel X_5 (*Timeliness*) tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel Y (Kepuasan Pelanggan).

b. Uji F

Uji f (simultan) dilakukan untuk mengukur pengaruh variabel EUCS (X) terhadap variabel kepuasan pelanggan (Y).

Tabel 9. Hasil Uji F

| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|--------------|----------------|----|-------------|--------|--------------------|
| 1 Regression | .010 | 5 | .002 | 50.071 | <.001 ^b |
| Residual | .004 | 94 | .000 | | |
| Total | .013 | 99 | | | |

Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan pada tabel 9 didapat hasil nilai F tabel sebesar 2.30 sehingga $50.071 > 2.30$ dan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$ artinya model regresi secara keseluruhan signifikan secara statistic pada tingkat signifikansi 0.05. Dapat diinterpretasikan bahwa variabel independent (X_1, X_2, X_3, X_4, X_5) secara simultan (bersama-sama) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Y).

3.6 Tingkat Kepuasan Pengguna

Berikut merupakan hasil perhitungan tingkat kepuasan pengguna dari total 100 responden yang kemudian dikategorikan pada tabel 10

Tabel 10. Persentase Tingkat Kepuasan Pengguna Kategori EUCS

| Variabel | Tingkat Kepuasan (%) | Rata-Rata Persentase | Kategori |
|----------|----------------------|----------------------|----------|
| C1 | 72,8% | 74,2% | Puas |
| C2 | 73,6% | | Puas |
| C3 | 76,8% | | Puas |
| C4 | 73,6% | | Puas |
| A1 | 72,6% | 73,6% | Puas |
| A2 | 75% | | Puas |
| A3 | 72,6% | | Puas |
| A4 | 74,2% | | Puas |
| F1 | 75,6% | 74,9% | Puas |
| F2 | 73,2% | | Puas |
| F3 | 75,6% | | Puas |
| F4 | 75,4% | | Puas |
| E1 | 73,8% | 75,4% | Puas |
| E2 | 75,4% | | Puas |
| E3 | 77,2% | | Puas |
| E4 | 75,2% | | Puas |
| T1 | 75,2% | 74,7% | Puas |
| T2 | 75,6% | | Puas |
| T3 | 74,8% | | Puas |
| T4 | 73,2% | | Puas |

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Mobile Cryptocurrency PINTU
 - Kepuasan pengguna diukur menggunakan berbagai variabel (C, A, F, E, T) dengan persentase tingkat kepuasan masing-masing. Rata-rata persentase kepuasan untuk setiap kelompok variabel berkisar antara 73,6% hingga 75,4%. Secara keseluruhan, semua variabel dapat dikategorikan sebagai "Puas", yang menunjukkan mayoritas pengguna merasa cukup puas dengan aplikasi ini.
 - Namun, terdapat beberapa variabel dengan nilai yang lebih rendah, seperti A1 (72,6%) dan F2 (73,2%). Hal ini menunjukkan adanya area yang perlu ditingkatkan dalam aplikasi.
2. Dari lima faktor yang diuji, hanya dua faktor yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, yaitu:
 - Content (X_1) dengan nilai signifikansi 0.021 (< 0.05) → Berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.
 - Format (X_3) dengan nilai signifikansi 0.01 (< 0.05) → Berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

Sementara tiga faktor lainnya tidak berpengaruh signifikan, yaitu:

 - Accuracy (X_2) dengan nilai 0.725 (> 0.05) → Tidak signifikan.
 - Ease of Use (X_4) dengan nilai 0.404 (> 0.05) → Tidak signifikan.
 - Timeliness (X_5) dengan nilai 0.329 (> 0.05) → Tidak signifikan.
3. Rekomendasi untuk Peningkatan Aplikasi Berdasarkan hasil analisis, untuk meningkatkan aplikasi Mobile Cryptocurrency PINTU, fokus utama harus diberikan pada peningkatan faktor Content dan Format, karena kedua faktor ini berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Beberapa solusi yang dapat diterapkan antara lain:

- Meningkatkan Kualitas Konten
- Menyediakan informasi yang lebih lengkap, edukatif, dan real-time mengenai aset kripto.
- Memperbaiki Tampilan Aplikasi

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Wardhana, M. A., Nadhifah, tuti, & Hayati, N. (2023). Asas Jual Beli Crypto: Kualitas Sistem, Kepercayaan Elektronik, Kepuasa, Elektronik, Terhadap Loyalitas Konsumen Elektronik di “Pintu” di Pandang Dari Perspektif Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah Dan Akuntansi*, 4(1), 72–79.
- [2] Alfin, M. H., Idayanti, S., & Rahayu, K. (2023). Regulasi dan Mekanisme Jual beli Aset Kripto di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Syariah*, 3(2), 179–188.
- [3] Hudaaka, Z. L., & Hanifuddin, I. (2023). Kejelasan Sil’ah Objektivikasi Cryptocurrency pada Aplikasi Pintu. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(1), 935–943. <https://doi.org/10.29040/jiei.v9i1.7187>
- [4] Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143.
- [5] Atmojo, R. N. P., & Fuad, F. (2023). Upaya Perlindungan Hukum Bagi Para Konsumen Pemegang Aset Kripto di Indonesia. *Jurnal Hukum To-Ra : Hukum Untuk Mengatur Dan Melindungi Masyarakat*, 9(2), 254–276. <https://doi.org/10.55809/tora.v9i2.260>
- [6] Sudiyatna, Y., & Muhaimin. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Investor Pada Transaksi Aset Kripto (Crypto Asset) Pada Bursa Berjangka Komoditi. *Jatiswara*, 37(2), 212–219. <https://www.investopedia.com/terms/c/cryptocurrency.asp>,
- [7] Lattu, A., Sihabuddin, & Jatmiko, W. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penggunaan E-Learning Dengan Metode TAM dan EUCS. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 39–50.
- [8] Setiawan, H., & Novita, D. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 162–175. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i2.1375>

- [9] Putra, J., Indah, D. R., & Firdaus, Mgs. A. (2023a). Analisis Kepuasan Pengguna Pada E-Learning menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(1), 45–52. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i1.1575>
- [10] Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Historis*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- [11] Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova dan Uji T. *JurnalEkonomidanBisnis*, 2(6), 775–785..
- [12] Maro, Y., & Hermayanti. (2022). Pengaruh Etos Kerja, Gaya Kepemimpinan dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *JurnalIlmiahWahanaPendidikan*, 8(7), 99–110.
- [13] Purba, D. S., Tarigan, W. J., Sinaga, M., & TARigan, V. (2021). Pelatihan Penggunaan Software SPSS Dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda Untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun di Masa Pandemi Covid 19. *JurnalKaryaAbadi*, 5(2), 202–209
- [14] Amalia, N. R., Setia Dianingati, R., & Annisaa, E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics : Journal of Research in Pharmacy Accepted : 4 Mei*, 2(1), 9–16.